

HOLD UP

LE JEU DE POURSUITE

UN JEU DE LIONEL TOLLET & ERIC CLAVERIE

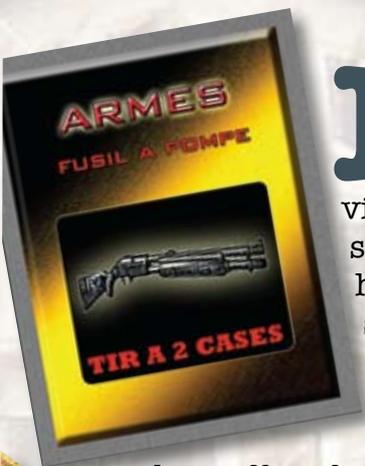
3 À 5 JOUEURS • 8 À 88 ANS

Illustrations & graphismes : Eric Claverie & Lionel Tollet.

Durée d'une partie : 1 heure environ (à 5 joueurs).

Qui serez-vous ? Le cerveau du gang qui parviendra à braquer plus de dix banques en moins d'une heure ? La redoutable équipe du FBI qui éliminera ces malfrats jusqu'au dernier ? Le chef de l'agence de transport de fonds la plus sûre du pays ? La belle V.I.P qui dilapidera en un éclair les millions de \$ de son amant le Maire Kantil ? C'est à vous de choisir !

Dans Hold Up, chaque joueur aura une mission différente à remplir et ce, avant les autres. Vous devrez vous déplacer stratégiquement, vous équiper, faire des alliances temporaires, parier sur l'aide d'amis... Tenterez vous souvent votre chance ? Dans cette mégapole mise à feu et à sang, tout pourra vous arriver !



Kantilington, la mégapole aux cent vingt buildings et aux mille richesses. A bord de deux puissants bolides, deux gangs de malfrats chevronnés entament les braquages de toutes les banques de la ville. Les beaux commerces du plus prestigieux parc d'attractions du monde sont aussi visés. Leur défi : amasser un million de dollars en moins d'une heure ! Alerté, le FBI lance à leurs trousses deux équipes de ses plus redoutables agents, avec pour seul ordre de mission d'éliminer tous ces malfrats jusqu'au dernier. De son côté, Le Maire Kantil fait appel à l'agence de transport de fonds la plus sûre du pays pour mettre à l'abri le contenu de tous les coffres-forts de la ville. Sa belle maîtresse, la célèbre Top modèle Agathe De Blouse, retire de très grosses sommes dans les banques pour assouvir sa passion du shopping de luxe. Depuis sa Chevrolet rose décapotable, elle s'aperçoit qu'elle est suivie de près par un véhicule rouge vif : quatre hommes aux mines patibulaires sont à bord...



Matériel de jeu

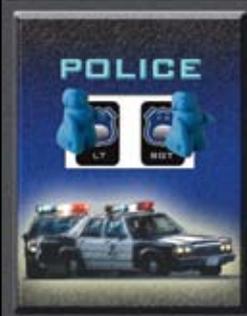
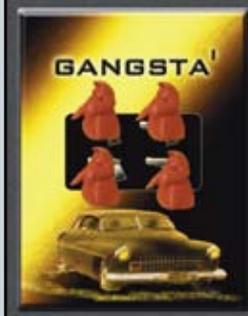
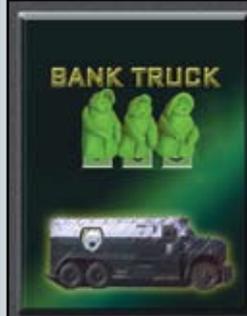
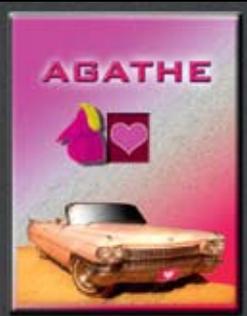
- Un plateau de jeu • 27 cartes événement • 18 cartes armes
- 18 cartes banques • 9 cartes commerces • 8 cartes véhicules
- 8 pions véhicules • 31 pions hommes • 1 pion barrage • 8 marqueurs jaunes • 4 dés de combat • 1 dé 6 • 5 aides de jeu
- 1 livret de règle.





Règle à 3 joueurs

PRÉPARATION DU JEU LES RÔLES SONT TIRÉS AU SORT

JOUEUR POLICIER	JOUEUR GANGSTER	JOUEUR CONVOYEUR + V.I.P	
2 hommes bleu foncé + 2 hommes bleu-clair sur 2 cartes véhicules	4 hommes sur la carte véhicule	3 hommes sur la carte véhicule	+ 1 femme sur la carte véhicule
			
1 véhicule bleu foncé + 1 véhicule bleu clair sur 2 commissariats au choix	véhicule rouge sur 1 repaire au choix	véhicule vert sur le dépôt (D)	véhicule rose sur le loft ♥
			

Une carte véhicule (et les hommes qu'elle contient) est représentée sur le plateau de jeu par le pion véhicule de la même couleur. Chaque joueur place devant lui ses cartes véhicules et ses hommes qu'il place dessus. Les joueurs placent leurs pions véhicules sur leurs bâtiments respectifs (de leur choix) sur le plateau de jeu. **L'ordre de placement des véhicules doit être respecté : Convoyeur/V.i.p, puis policier puis gangster.** Sur le plateau de jeu, on place 1 banquier (homme jaune) sur chaque case banque (\$) et un marqueur jaune sur chaque case commerce du Luna-Park (grand parc d'attractions).



DÉBUT DE PARTIE POINTS DE MOUVEMENT (PM) ET ACTIONS

A votre tour de jeu, vous utilisez des Points de Mouvement (PM) pour déplacer vos pions. Vous pouvez répartir vos PM pour déplacer plusieurs pions. **Après cette phase de MOUVEMENT** : si vos pions sont placés aux bons endroits, vous pouvez effectuer différents types d'**ACTIONS** telles que : braquer une banque, prendre des armes à l'armurerie, engager un combat, recharger des hommes ou piocher une carte événement. Si plusieurs **ACTIONS** sont possibles, vous décidez de l'ordre des **ACTIONS**. **Un MOUVEMENT de pion n'est pas autorisé après avoir effectué une ACTION durant son tour de jeu (sauf si une carte événement vous l'autorise).**

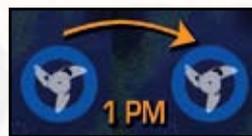
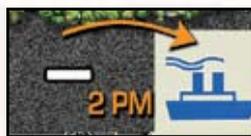
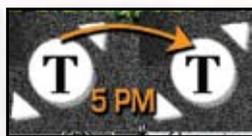
- Le **joueur gangster** commence à jouer. Il utilise **10 PM** pour déplacer son pion véhicule et/ou ses hommes.
- Le **joueur policier** utilise **9 PM** pour déplacer ses 2 pions véhicules (ou un seul) et/ou ses hommes,
- Le **joueur convoyeur+V.i.p** déplace 2 types de personnages l'un après l'autre. Il utilise **7 PM** pour déplacer son véhicule convoyeur et/ou ses hommes convoyeurs. Puis Il utilise aussi **7 PM** pour déplacer son véhicule-V.i.p et/ou son pion v.i.p. Il effectue toutes les actions éventuelles après avoir déplacé ses personnages.

Un joueur peut ne pas vouloir (ou ne pas pouvoir) jouer tous ses PM, il abandonne donc ses PM restants. Exemple : pour pouvoir piocher une carte événement, le joueur gangster choisit de stopper son pion véhicule sur une case événement au moment de son 8ème PM (il en a 10) . Il n'a pas d'autres pions sur le plateau de jeu à qui attribuer ses 2 PM restants, il abandonne donc 2 PM.

MOUVEMENT DES PIONS COÛT EN POINTS DE MOUVEMENT (PM)

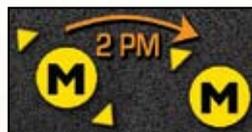
Le déplacement d'un pion véhicule ou d'un pion homme coûte un nombre de PM variable en fonction de sa nature et du type de cases qu'il traverse. Il n'est pas possible d'occuper la même case route ou case parc qu'un autre pion (seules les banques et les armureries le permettent). Il est possible de passer par dessus un ou plusieurs autre(s) pion(s) en comptant la (les) case(s) qu'il(s) occupe(nt).

VÉHICULES : LES FLÈCHES ORANGES INDIQUENT LE COÛT DU MOUVEMENT D'UNE CASE À L'AUTRE



Les véhicules ne peuvent pas circuler dans les parcs ou utiliser le métro et ne peuvent pas entrer ou circuler dans les bâtiments (sauf ceux de leur couleur). Le déplacement d'une case tunnel (T) à une autre doit se faire en respectant le sens des flèches blanches : 5 PM par case tunnel, 10 PM pour passer 2 cases consécutives. Un pion sur un tunnel n'empêche pas un autre pion d'utiliser les tunnels.

HOMMES : LES FLÈCHES ORANGES INDIQUENT LE COÛT DU MOUVEMENT D'UNE CASE À L'AUTRE



Les hommes à pied ne peuvent pas utiliser les tunnels. Faire descendre 1 homme de votre carte véhicule sur la route, dans un parc ou un bâtiment coûte 1 PM. Un pion placé sur une case Métro n'empêche pas un autre pion d'utiliser les lignes du Métro. Comme les tunnels, le métro s'utilise d'une station à l'autre (2 PM par station) en respectant le sens des flèches jaunes.



ARMURERIES CASES D'ENTRÉES/SORTIES: RECTANGLES BLEUS CLAIRS

A la fin de tous vos Mouvements de pions : Chaque homme placé sur une case armurerie rapporte 1 carte arme à son véhicule correspondant (même couleur). Piochez la carte arme que vous placez sous votre carte véhicule en la laissant dépasser. Si les cartes piochées ne vous conviennent pas, il est possible à un prochain tour de jeu de retenter sa chance et de se défausser des cartes non désirées sous la pioche en respectant ceci : **Gangster** : maximum 4 armes par véhicule. **Convoyeur** : maximum 3 armes par véhicule. **Policier** : maximum 2 armes par véhicule.



BANQUES CASES D'ENTRÉES/SORTIES : RECTANGLES JAUNES

A la fin de tous vos Mouvements de pions : Pour tenter de braquer (gangster) ou de vider (convoyeur) une banque ou encore de tenter un retrait (VIP), il suffit d'avoir placé un ou plusieurs hommes sur une case banque qui possède encore son banquier jaune. Piochez une carte banque et tentez de la remporter en lançant le dé. Comparez votre résultat avec la ligne ATTAQUE de la carte banque.

• **SI VOTRE SCORE EST VERT : Gangster, Convoyeur :** Vous remportez la carte banque que vous placez sous votre carte véhicule. Vous retirez le banquier jaune de la case banque : celle-ci ne pourra plus être tentée à nouveau. **V.i.p :** Votre retrait bancaire est accordé. Vous remportez la carte banque mais vous ne retirez pas le banquier jaune. Vous ne pourrez pas retenter cette case banque avant d'en avoir tentée une autre.



• **SI VOTRE SCORE EST ROUGE : Gangster, Convoyeur :** Vous pouvez relancer le dé autant de fois que vous avez d'hommes placés dans la banque. Si toutefois tous vos essais sont rouges c'est que la banque ne vous fait décidément pas confiance! Vous avez alors manqué votre but : la carte banque est replacée sous la pioche. La case banque conserve son banquier jaune et pourra de nouveau être attaquée ou convoyée à l'avenir (une nouvelle carte banque sera piochée sur le dessus de la pioche).

- **Gangster (uniquement) :** Si tous vos essais sont rouges : Avant de replacer la carte banque sous la pioche, on effectue la phase de RIPOSTE de la banque. Le joueur convoyeur lance alors 1 fois le dé et compare son résultat avec la ligne RIPOSTE de la carte banque :



- Si le résultat du joueur convoyeur est vert : le gangster perd 1 homme placé dans la banque.

- Si le résultat du joueur convoyeur est rouge, la banque a manqué sa riposte.

VIP : Le banquier a refusé votre gros retrait d'argent et vous reposez la carte banque sous la pioche. Comme pour le convoyeur, il n'y a pas de phase de Riposte. A votre prochain tour de jeu, vous pourrez retenter un retrait dans cette banque.



COMMERCES DANS LE LUNA-PARK

Les commerces fonctionnent comme les banques. Situés dans le Luna Park, ils ne sont accessibles que par les hommes à pied. **A la fin tous de tous vos Mouvements de pions :** un homme placé sur un marqueur jaune permet de piocher une carte commerce et de tenter de la remporter. Une case commerce ne peut contenir qu'un seul homme. Il est permis de circuler sur une case commerce (avec marqueur jaune ou non). Il n'est pas permis de passer à travers les bosquets dans le Luna Park. L'entrée dans le Luna Park

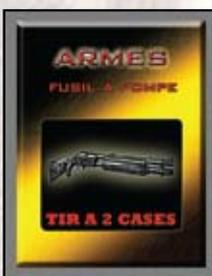
n'est possible que par les ouvertures signalées par deux plots oranges. **Remarque : comme pour les banques, il n'y a pas de phase de Riposte en cas de tentative manquée par le convoyeur ou la Vi.p. Agathe la Vi.p ne retire pas le marqueur jaune si elle réussit à emprunter l'argent du commerce. Elle ne pourra pas retenter ce commerce avant d'en avoir tenté un autre.**

COMBAT RAPPROCHÉ DÉROULEMENT, DÉS DE COMBAT

A la fin de tous vos Mouvements de pions : Si votre véhicule est adjacent à un véhicule adverse, vous pouvez engager un combat. Vous lancez un nombre de dés de combat correspondant au nombre d'hommes présents dans votre véhicule. Chaque tête de mort obtenue signifie qu'un homme est tué dans le véhicule de l'adversaire. Les hommes morts sont retirés du plateau de jeu. S'il reste des survivants dans le véhicule de l'adversaire, celui-ci lance alors une réplique d'un nombre de dés de combat égal au nombre de ses hommes survivants. Si un ou plusieurs pions sont adjacents à plusieurs pions adverses, vous engagez plusieurs combats. Le joueur attaquant décide de l'ordre de déroulement des combats. Combat d'homme à homme dans les parcs : on lance un seul dé de combat, si l'adversaire survit à l'attaque, il peut répliquer avec un dé. Un véhicule peut attaquer un homme à pied et vice versa. Un homme placé dans un bâtiment peut être attaqué par un autre pion situé dans le même bâtiment ou placé sur une case d'entrée du bâtiment.



Un **policier** ne peut attaquer qu'un **gangster**. Un **convoyeur** ne peut pas attaquer, il ne peut que répliquer s'il est attaqué. **Agathe la Vi.p** ne peut ni attaquer ni répliquer mais ne peut pas être tuée. Seul le joueur **gangster** peut voler tout l'argent d'**Agathe** en se plaçant sur une case adjacente à son véhicule ou à Agathe elle-même si elle sort du véhicule. Un **gangster** attaque n'importe qui.



COMBAT À DISTANCE UTILISATION DES CARTES ARMES

A la fin de tous vos Mouvements de pions : certaines cartes armes collectées dans les armureries permettent de tirer à distance sur un pion adverse («Tir à 0 case» jusqu'à «Tir à 5 cases»). Exemple : votre véhicule est situé à 2 cases d'un véhicule adverse et est équipé d'une carte arme «Tir à 2 cases». Vous pouvez donc lancer 1 dé de combat. Si l'adversaire survit à l'attaque et qu'il possède lui aussi un véhicule équipée au minimum d'une carte arme "Tir à 2 cases", il peut répliquer en lançant un dé de combat. Sinon il ne peut pas répliquer. Il est possible d'effectuer plusieurs tirs à distance durant une même attaque (ou réplique) : il faut pour cela que votre carte véhicule possède plusieurs cartes armes et plusieurs hommes (chacun des hommes utilisant 1 arme). Exemple : L'attaquant possède dans son véhicule 2 hommes + 2 Cartes Armes «Tir à 2 cases». Il peut donc lancer 2 dés de combat pour tirer sur son adversaire situé à 2 cases. Qui peut le plus peut le moins : les armes «Tir à 3 cases» tirent aussi à 2 cases. Les armes «Tir 4 cases» tirent aussi à 2 ou 3 cases, etc. **Les tirs à distance ne peuvent être effectués qu'en ligne droite sur le plateau de jeu. Le fleuve n'est pas une ligne droite. Un véhicule situé entre deux combattants empêche le combat à distance entre eux.**

COMBAT FATAL

Si vous tuez le dernier homme d'une même couleur, votre carte véhicule remporte tout l'argent et toutes les armes que sa carte véhicule contient. **Lorsque tous les hommes d'une même couleur sont morts, le pion véhicule correspondant est alors retiré du plateau de jeu :**

• **Joueur gangster :** Si vous n'avez plus aucun pion sur le plateau de jeu, vous êtes alors éliminé. • **Joueur policier :** A votre prochain tour de jeu, vous pourrez récupérer votre pion véhicule et le placer sur une des cases commissariat de votre choix. Vous placerez **2 nouveaux hommes** sur votre carte véhicule correspondante : Ceci vous coûtera **5 PM**. • **Joueur convoyeur :** A votre prochain tour de jeu, vous pourrez récupérer votre pion véhicule et le placer sur la case dépôt. Vous placerez **3 nouveaux Hommes** sur votre carte véhicule : Ceci vous coûtera **5 PM**.

VÉHICULE VIDE

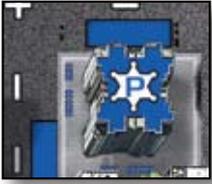
Attention : Tant qu'il reste un homme survivant d'une même couleur, c'est lui qui détient tout l'argent contenu sur sa carte véhicule. Si un adversaire a laissé un véhicule sans hommes dedans, vous remportez toutes **les cartes armes** contenus sous sa carte véhicule en plaçant simplement un de vos pion sur une case adjacente. Le véhicule vide reste sur le plateau de jeu tant que des hommes de la même couleur sont encore en jeu. Un véhicule vide ne peut évidemment pas être déplacé sans conducteur.



CARTES ÉVÉNEMENTS

A la fin de tous vos Mouvements de pions : un pion placé sur une  permet de piocher une carte événement. Il y a 2 types de cartes événement :

-  : s'applique à tous les joueurs. La carte est placée face visible sur la pioche et reste active tant qu'une nouvelle carte événement n'a pas été piochée. (L'ancienne est dans ce cas remplacée sous la pioche).
-  : s'applique au véhicule du joueur qui l'a piochée, la carte est ensuite placée sous la pioche. Certains événements vous permettent d'utiliser des PM supplémentaires puis, si vous êtes bien placé, vous pourrez effectuer une ou des nouvelles actions. **Agathe la Vi.p ne pioche pas de carte événement.**



COMMISSARIATS CASES D'ENTRÉES/SORTIES : RECTANGLES BLEUS

1^{ère} fonction : Un pion véhicule placé sur un commissariat permet pour **5 PM** d'ajouter **1 homme** sur sa carte véhicule. **2^{ème} fonction :** Permet pour **5 PM** de remettre en jeu un pion véhicule éliminé ainsi que de placer **2 hommes** sur sa carte véhicule correspondante. Seuls les policiers peuvent y entrer ou y circuler. **Exception : le véhicule d'Agathe la Vi.p peut y entrer pour s'y réfugier. Elle ne peut y être attaqué.**



REPAIRES CASES D'ENTRÉES/SORTIES : RECTANGLES ROUGES

Un pion véhicule placé sur un repaire permet pour **5 PM** d'ajouter **1 homme** sur sa carte véhicule. Seuls les gangsters peuvent entrer ou circuler dans un repaire. Un repaire ne protège pas un gangster d'une attaque d'un policier ou d'un autre gangster placé devant l'entrée.



DÉPÔT DES CONVOYEURS ET LOFT

La case dépôt : 1^{ère} fonction : permet au **convoyeur** d'obtenir du renfort. Un pion véhicule placé sur le dépôt permet pour **5 PM** d'ajouter **1 homme** sur sa carte véhicule. **2^{ème} fonction :** permet pour **5 PM** de remettre en jeu le pion véhicule éliminé ainsi que ses **3 hommes** sur sa carte véhicule. **3^{ème} fonction :** Permet de vider son véhicule des cartes banques et cartes commerces qu'il a collectées et ainsi de les mettre en sécurité. Ces cartes sont alors retournées faces cachées dans le jeu du joueur convoyeur et ne pourront plus être volées. **Le Dépôt est inattaquable.**

Le loft ♥ permet à **Agathe la Vi.p** de vider son véhicule des cartes banques et cartes commerces qu'elle a collectées et ainsi de les mettre en sécurité. Les cartes sont placées dans la même pile de cartes retournées par le véhicule convoyeur. Si la somme totale des Cartes retournées atteint ou dépasse 1 million de \$, le joueur convoyeur+Vi.p gagne la partie. **Le Loft est inattaquable.**

FIN DE PARTIE EST DÉCLARÉ GRAND VAINQUEUR :



Le joueur gangster qui a placé son véhicule ou 1 homme sur une case en possession d'**1 million de \$** sur sa carte véhicule.

Le joueur policier qui a éliminé le dernier homme gangster encore en jeu.

Le joueur convoyeur+Vi.p qui possède **1 million de \$** en cartes banques+commerces retournées.

(ou qui a tué le dernier homme gangster lors d'une riposte de banque ou lors d'une réplique au combat).

Règle à 4 ou 5 joueurs (à 4 joueurs : pas de joueur Convoyeur+V.i.p)

A 4 joueurs : il y a 2 joueurs policiers et 2 joueurs gangster. Les joueurs policiers effectuent à tour de rôle la réplique des banques en cas de braquage raté des joueurs gangsters. Les joueurs policiers placent leurs pions véhicules en premier sur le plateau de jeu. Les joueurs gangsters jouent en premier (ils se placent donc côte à côte autour de la table).

A 5 joueurs : il y a 2 joueurs gangsters, 2 joueurs policiers et 1 joueur convoyeur+Vi.p.

Remarque : Les 2 joueurs gangsters peuvent bien-sûr s'attaquer entre-eux mais ils doivent savoir qu'un seul gangster à moins de chances de s'en sortir avec 4 véhicules de police à ses trousses !

FIN DE PARTIE EST DÉCLARÉ GRAND VAINQUEUR :

• **Gangster rouge** et **Gangster Marron** : Être le 1^{er} à placer son véhicule ou un homme sur une case  en possession d'un butin total supérieur ou égal à **750.000 \$** sur sa carte véhicule.

• **Policier bleu (foncé + clair)** et **Policier Violet (foncé + clair)** : le joueur policier qui élimine le dernier joueur gangster encore en jeu remporte la partie.

• **Convoyeur+Vi.p** (à 5 joueurs) : Détenir **750.000 \$** en cartes retournées.

(ou en éliminant le dernier joueur gangster lors d'une riposte de banque ou lors d'une réplique au combat).

OPTION OTAGE POUR LE GANGSTER SURVIVANT

Lorsqu'un joueur gangster est éliminé, vous pouvez donner la possibilité au gangster survivant de prendre un otage (pion banquier jaune) dans son véhicule chaque fois qu'il réussit à braquer une banque et que son véhicule est placé à l'entrée de celle-ci. L'otage est retiré du véhicule (et du jeu) dès que le gangster subit un tir adverse réussi. 4 hommes maximum sont autorisés dans un véhicule gangster, otage compris. Un otage laissé seul dans un véhicule disparaît.